MICROHOBBY

CASSETTE

N.º 7. SEPT./85

- Tablut
- Cannonball
- Superthunder
- Texas Oil
- Tompompom
- Antares
- 3D Brisca
- Babyfrog
- Boxer
- Formula

MICROMANIA
da juego para todos

A LA VENTA EN SU KIOSKO

MICRO Manía

Sólo para adictos

300 Ptas.

Año I · N 3

MAGNIFICOS SUPERPOSTERS

MAPAS GIGANTES DEL 'AIRWOLF' Y 'NIGHT LORE'

EXTRA DE VERANO

ENCUENTRA EL BYTE ENMASCARADO

Y GANA UNA CAMARA POLAROID

SPECTRUM
TECNICAS DE ANIMACION
Dále vida a tus personajes!

ORIC AMPLIA TU GAMA DE COLORES

MICROHOBBY CASSETTE

AÑO I. N.º 7 SEPTIEMBRE 1985
395 ptas.

SUMARIO

5 **TABLUT** Una enconada batalla entre las tropas rusas y suecas allá por el siglo XVII.

6 **CANNONBALL** ¿Tus reflejos son tan rápidos como este super bólido?

7 **SUPERTHUNDER** Cruza las barreras de obstáculos con tu nave y alcanzarás la victoria.

8 **TEXAS OIL** Crea a tu alrededor un grandioso imperio petrolífero.

9 **TOMPOMPOM** Pasen señoras y señores, pasen y vean al magnífico Tom.

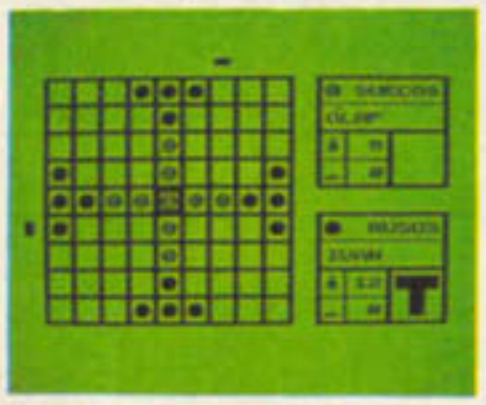
10 **ANTARES** Divisas la superficie, tu nave responde, pero y ¿tú...?

11 **3D BRISCA** Practica uno de los juegos más populares de la baraja española.

12 **BABYFROG** Conduce a la rana por el camino correcto para que sus crías sobrevivan.

13 **BOXER** Ahora puedes pelearte incluso con tu mejor amigo...

14 **FORMULA** Conduce tu nuevo fórmula 1 en el circuito tridimensional que te ofrecemos.



Director Editorial: José Ignacio Gómez-Centurión. **Director Ejecutivo:** Miguel Angel Hijosa. **Redactor Jefe:** Africa Pérez Tolosa. **Redacción:** José M.ª Díaz, Gabriel Nieto, Víctor Prieto. **Superv. Software:** Paco Martín Ramos. **Maqueta:** Rosa María Capitel. **Colaboradores:** S. Arroyo, A. Cifrián, J. Chercoles, J. Domínguez, S. González, L. E. Juan, E. Lama, C. J. Marchante, M. Orcera, P. S. Pérez, J. Piquer, M.ª E. Santamaría. **Dto. Circulación:** Carlos Peropadre. **Fotografía:** Carlos Candel. **Dibujos:** J. L. Frontán. **Edita:** HOBBY PRESS, S.A. **Presidente:** María Andrino. **Consejero Delegado:** José I. Gómez-Centurión. **Jefe Administración:** Pablo Hinojo. **Jefe de Publicidad:** Marisa Esteban. **Secretaría de Publicidad:** Concha Gutiérrez. **Publicidad Barcelona:** Isidro Iglesias. Tel.: (93) 307 11 13. **Secretaría de Dirección:** Marisa Cogorro. **Suscripciones:** M.ª Rosa González, M.ª del Mar Calzada. **Redacción, Administración y Publicidad:** La Granja, s/n. ALCOBENDAS (Madrid). Tel. 654 32 11. **Distribución:** Coedis, S.A. Valencia, 245. Barcelona. **Imprime:** Rotedic, S.A. **Fotocomposición:** COMPHOTO. Nicolás Morales, 38-40. **Fotomecánica:** GROF. **Depósito Legal:** M. 792-1985. Reservados todos los derechos. Printed in Spain.

¡¡AHORA MAS NUEVA QUE NUNCA!!

A LA VENTA EN SU KIOSKO

76 Páginas a todo color con las últimas novedades en el mercado de la electrónica

AÑO III • 2.ª EPOCA
N.º 26 • 250 PTAS.

NUEVA

Electrónica

de Hobby Press s.a.

Montajes de vanguardia al alcance de todos

Lapicero para Commodore

Dibuje con su ordenador

Teoria electrónica

- TODO SOBRE LOS OSCILADORES DE FRECUENCIA VARIABLE
- LOS TRANSISTORES UNIUNION

Meteosat

- RECIBA LOS SATELITES POLARES

Kits

- PROBADOR DE BETA

¡¡BUSQUE EN EL INTERIOR LAS OFERTAS DE NUEVA ELECTRONICA!!

JUEGO

TABLUT

Spectrum 48 K

En cada país, dentro de su particular idiosincracia destaca algún pasatiempo.

Al parecer los lapones, según el botánico Linnaeus, se entretenía en los largos días de invierno con un apasionante juego de mesa que emulaba una singular batalla entre los ejércitos sueco y ruso.

En cada partida se enfrentan dos adversarios cuyos objetivos son diferentes. Uno de ellos deberá asumir el mando de las tropas invasoras, es decir, rusas, mientras que el otro, al frente del ejército sueco, deberá repeler tales ataques e incluso vencer a los atacantes.

Ambos contendientes pueden mover sus fichas por cualquier parte del tablero teniendo como norma que los desplazamientos deben ser efectuados linealmente y nunca en diagonal y lógicamente, el lugar a mover ha de estar libre.

Para efectuar los movimientos de cada jugada se utilizarán los cursores indicando, en primer lugar, la casilla donde se encuentra la ficha a mover y a continuación, la casilla a la que queremos desplazarla.

Para ganar la partida los soldados rusos deben sitiar al rey con cuatro de sus soldados (fichas). Por el contrario, los soldados suecos se alzarán victoriosos si su rey logra alcanzar cualquiera de las posiciones exteriores del tablero.

La técnica general de juego por ambos participantes es la de tomar las posiciones más adecuadas a la estrategia de juego de cada uno, toda vez que pueden eliminarse fichas contrarias al situar en lados opuestos nuestras fichas.

Por otra parte, si una ficha al efectuar su movimiento se queda situada entre dos fichas contrarias, ésta no es eliminada.

El seguimiento del juego se realiza fácilmente, ya que a la derecha del tablero unos marcadores indicarán a lo largo de la partida a quien corresponde el turno de mover, además de llevar la contabilidad de soldados activos y eliminados. ■

5	Cursor izquierda
6	Cursor derecha
7	Cursor abajo
8	Cursor arriba
1 y 0	Fijar posición

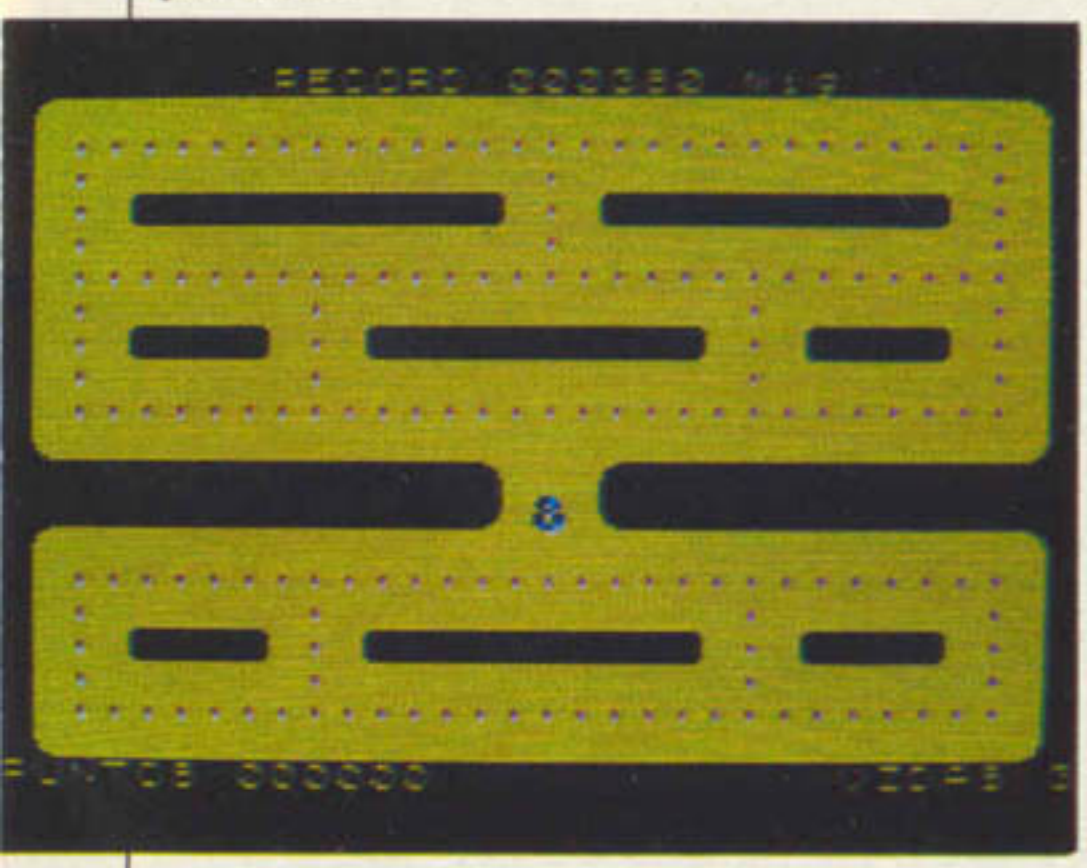
JUEGO

CANNONBALL

Spectrum 16/48 K

El circuito ha sido revisado concienzudamente para que los veloces vehículos puedan desarrollar la máxima potencia de sus excepcionales motores sin problemas de estabilidad.

Tus mecánicos han dedicado largas horas a la puesta a punto de tu bólido a fin de que sus prestaciones no se vean menguadas por algún fallo fortuito y puedas quedarte «tirado» en plena competición.



Hasta el día parece haberse puesto a tu favor, un cielo limpio con un tímido sol que deja caer sus suaves rayos sobre la impecable pista parece animar el evento...

¿Y tú?, una concentración profunda se hace necesaria a fin de integrarte sólidamente con la hazaña que debes realizar.

Tus nervios deberán neutralizarse y así aflorarán tus más activos reflejos que, unidos a tu demostrada pericia como piloto, podrán darte la satisfacción de romper los récords de tus antecesores.

Esta podría ser la descripción previa a tu intervención en la loca carrera por el récord Cannonball.

Tu bólido conducido a altas velocidades (en función de la dificultad seleccionada al principio del programa) deberá recorrer el sinuoso circuito tratando de recoger los trazos centrales, que harán subir tu puntuación.

Así que, acomódate a los mandos del fabuloso vehículo, toca suavemente el acelerador y suerte, porque... recuerda, Canonnbal no se para nunca, excepto con los muros de protección.

El programa está confeccionado en Basic para la generalidad de pantalla, pero contiene en código máquina tanto las rutinas de lectura de teclado y movimiento del bólido, como las de efectos especiales del borde, todas ellas ubicadas a partir de la dirección 28900.

Tan sólo una pequeña parte de la zona de UDG han sido empleados para los gráficos. ■

Q Arriba
A Abajo
O Izquierda
P Derecha

JUEGO

SUPERTHUNDER

Spectrum 48 K

Estás condenado a vagar eternamente por los tortuosos senderos del tridimensional laberinto espacial, en la zona interestelar circundante a Kerlhe.

Tu poderosa y ágil astronave Superthunder, que en numerosas ocasiones te ha servido para salir con éxito de las más difíciles aventuras, no se encuentra precisamente en su mejor estado.

Tras la última acción intergaláctica, tu intrépida acción culminó con una victoria sin precedentes, pero ahora tu nave se resiente de los múltiples impactos de los interceptores enemigos.

El sistema de propulsión del Superthunder está afectado en tal modo que tan sólo los desplazamientos laterales funcionan correctamente.

La velocidad de desplazamiento sólo es seleccionable antes de poner en marcha la nave, tras ello, los motores alcanzarán el régimen de potencia establecido.

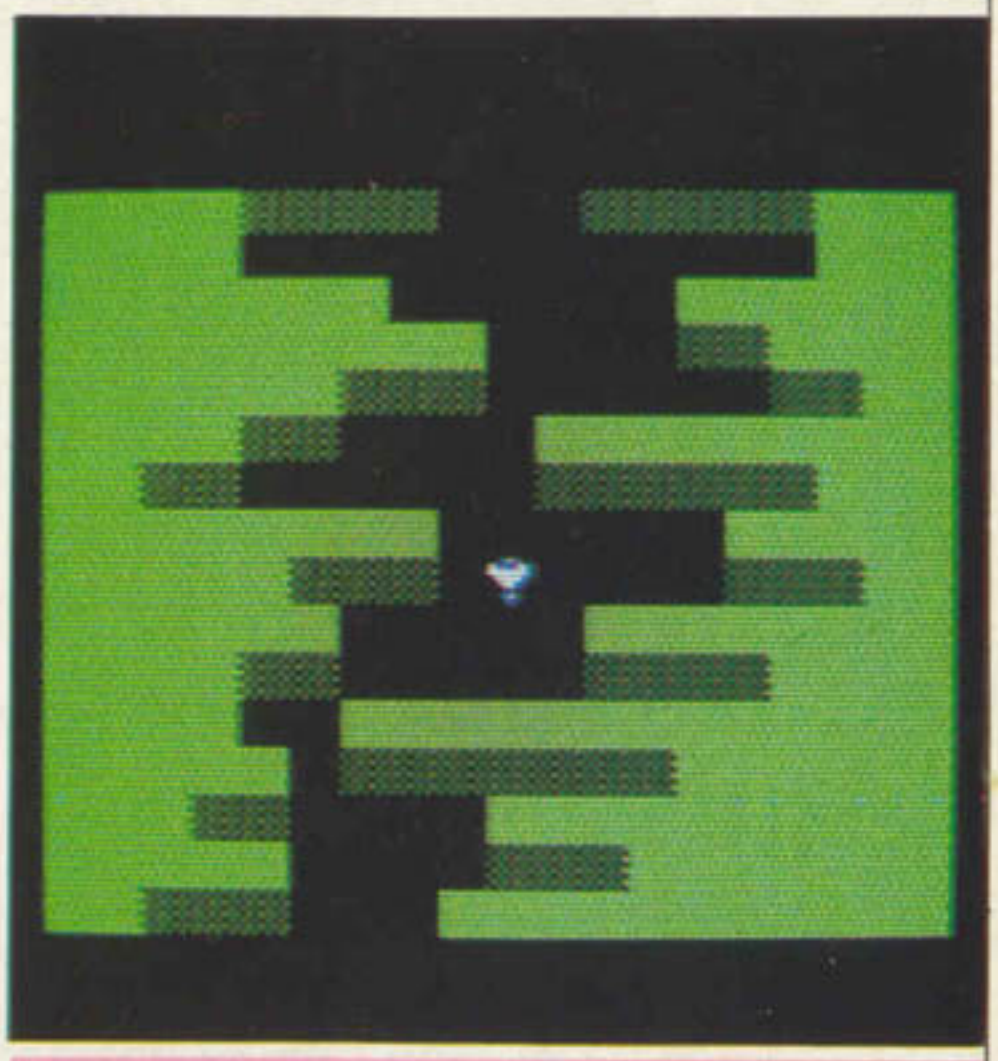
En cuanto a los cohetes retractores de inversión de trayectoria, han resultado totalmente inutilizados por lo cual, observarás que tu nave sólo avanza hacia adelante.

Dejándote por tanto en una situación poco envidiable en la que tan sólo podrás demostrar tu habilidad.

Por lo que respecta a los instrumentos de control de tu ordenador central, funcionan suficientemente bien.

Podrás apreciar en la pantalla del Scanner de Situación, tanto tu posición como los obstáculos que se encuentren ante ti mostrándote, claramente, la zona a recorrer. La distancia transcurrida en tu viaje también te será indicada en pantalla.

Ten presente que tu vulnerada nave no resistirá más allá de tres impactos con las paredes del laberinto; si esto llega a suceder, sería su destrucción... y la tuya. ■



TECLADO:

(1) Izquierda
(0) Derecha
(P) Parada

JOYSTICK SINCLAIR
JOYSTICK KEMPSTON

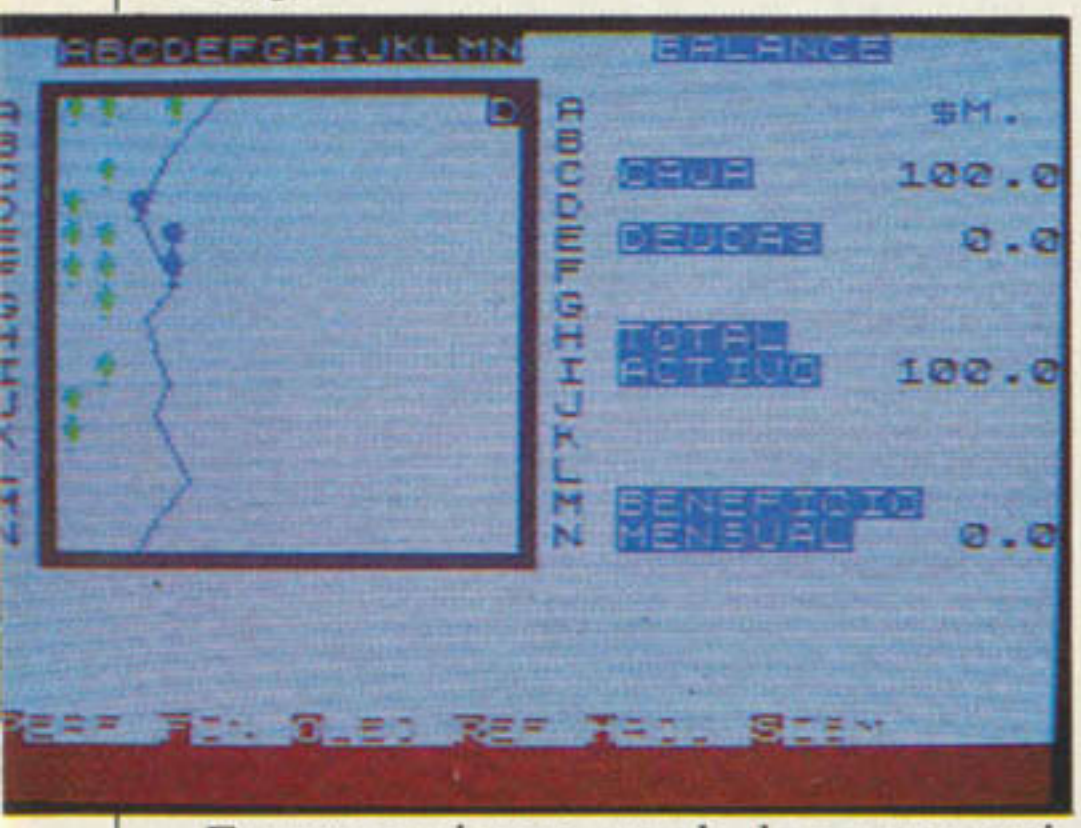
JUEGO

TEXAS OIL

Spectrum 48 K

En Q-Bay (Texas, lo menos), dos sociedades rivales repletas de dinámicos ejecutivos se enfrentan sin piedad por la preciada posesión de uno de los tesoros más codiciados de nuestro siglo: el oro negro, alias petróleo.

Una de estas compañías petrolíferas es la que se encuentra bajo tu dirección como Presidente del Consejo, en ti ha recaído la confianza de los accionistas y por ello deberás tomar sabias decisiones para no caer bajo la saga de los Ewing.



Es este un juego cruel, de pactos traicionados, de acciones que bajan, de inteligencia y astucia, de suicidios de presidentes arruinados, en fin, de negocios, que llaman.

El reto está lanzado; recoge el guante y hazte limpiamente el hombre más rico del lugar.

Tras el replanteamiento geológico de la zona, que posteriormente será representada en pantalla, deberás establecer la táctica de juego.

Primeramente, deberás adquirir los terrenos que intermitentemente te serán expuestos como concesiones petrolíferas, para ello, deberás ofrecer una cantidad de dinero suficiente como para que te sea concedida, y no demasiado para no vaciar tus arcas.

Si alguna propiedad no te interesa, con ofertar 0 es casi seguro de que no se aceptará, caso contrario, mejor para ti.

Cuando dispongan de alguna concesión, deberás incrementar tu poderoso imperio utilizando el resto de las opciones que te ofrece la línea inferior de la pantalla.

Un peritaje del valor del subsuelo de tus terrenos puede orientarte de hasta qué punto merecerá la pena perforar o no, y en todo caso, podrás hacerte idea de lo costoso que te puede resultar.

Comprar maquinaria te resultará imprescindible para poder extraer el preciado líquido; tras ello, podrás efectuar la perforación... ¡pagando, claro!

No acaban aquí tus labores como ejecutivo sino que, tras todo esto y para transformar tus yacimientos en efectivo estás obligado a montar la correspondiente refinería y construir un oleoducto para poder llevar el petróleo a buen recaudo, de lo contrario dejarás el desierto hecho una pena. ■

JUEGO

TOM POM POM

Spectrum 48 K

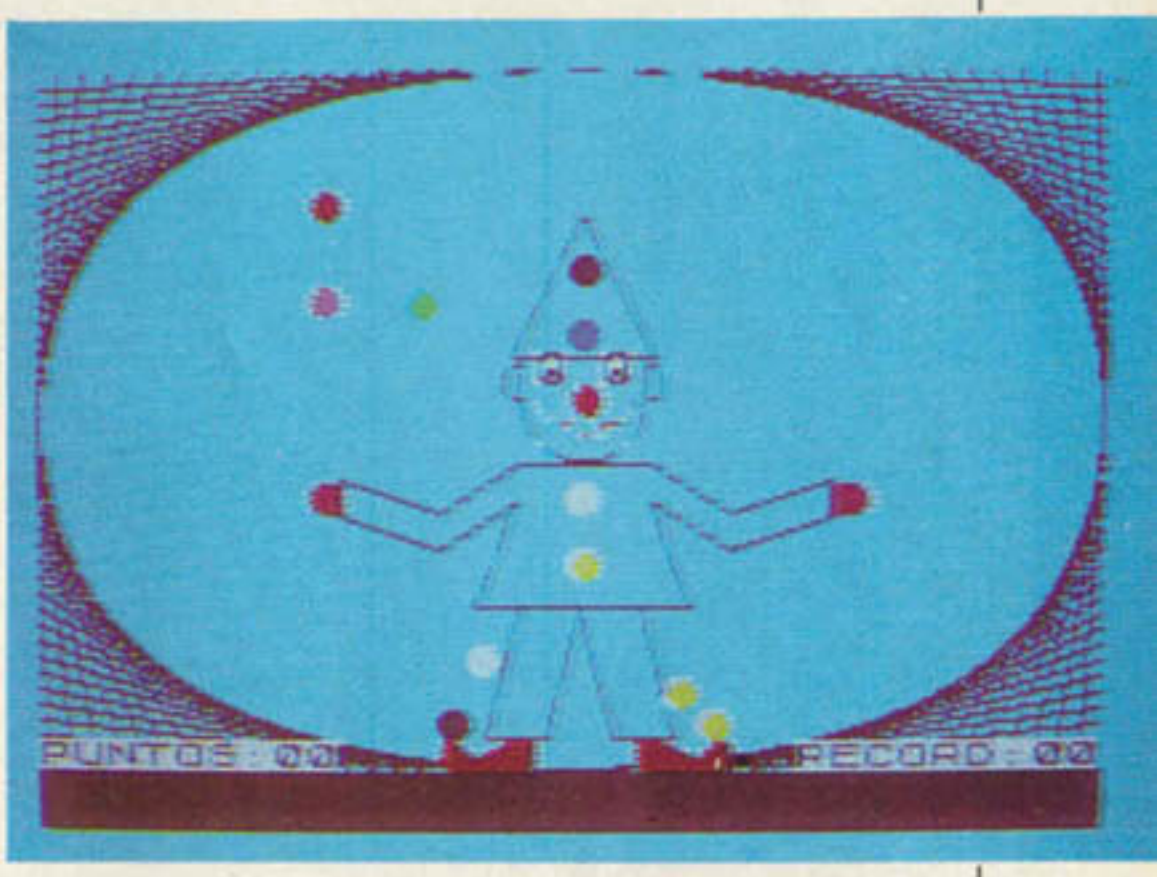
Sin ningún género de dudas, el circo ha sido y será el espectáculo más mágico y entrañable de todos aquellos que, a lo largo de nuestra niñez, hemos podido contemplar; así pues, ponte un tanto nostálgico y comienza a soñar. ¿Recuerdas?...

Un viernes, en un colegio de curas. Son las cuatro y media, todavía falta media hora para que termine la clase de Matemáticas o de algo igualmente horrible que nos vemos obligados a soportar.

¡Por fin!, las cinco; un eterno fin de semana de libertad. Además, esta tarde, mamá nos ha prometido llevarnos al circo, para ver a los domadores de leones, a los equilibristas, a los malabaristas, a toda una pléyade de gente extraña, mágica y maravillosa que nos van a hacer reír y llorar a la vez, sentir todas las emociones que aletean confusas en nuestro corazón, a los diez años.

Claro que recuerdas. Aunque ahora veas el fascinante mundo del circo de una forma muy distinta, adulta que llaman, aunque veas recreada la magia de esa ilusión en las frías entrañas de un ordenador, siempre se tienen diez años en algún oculto recoveco del corazón. Y ahora, para ti sólo y en primera fila:

«Pasen señoras y señores. Pasen y vean el maravilloso mundo del circo. Elefantes, payasos, equilibristas y, al fondo de la pista, recién llegado del país de Spectria, el inimitable malabarista Tom y sus brazos extensibles, ¿es humano?, o tal vez ¿una pastilla de chicle disfrazada?



En todo caso procura mantener las bolas en el aire y obtendrás como premio la alegre sonrisa del payaso.

Pasen, pasen señoras y señores... ■

(P) Mueve brazos a la derecha
(Q) Mueve brazos a la izquierda
JOYSTICK SINCLAIR
JOYSTICK KEMPSTOM

Tras el anunciado sorteo celebrado entre nuestros suscriptores, el premio de un kit de avión Escuela y su correspondiente equipo de radio control ha recaído en Carlos Miguel Núñez de Estepona (Málaga).

JUEGO

ANTARES

Spectrum 48 K

Bienvenido a la base orbital de Antares!

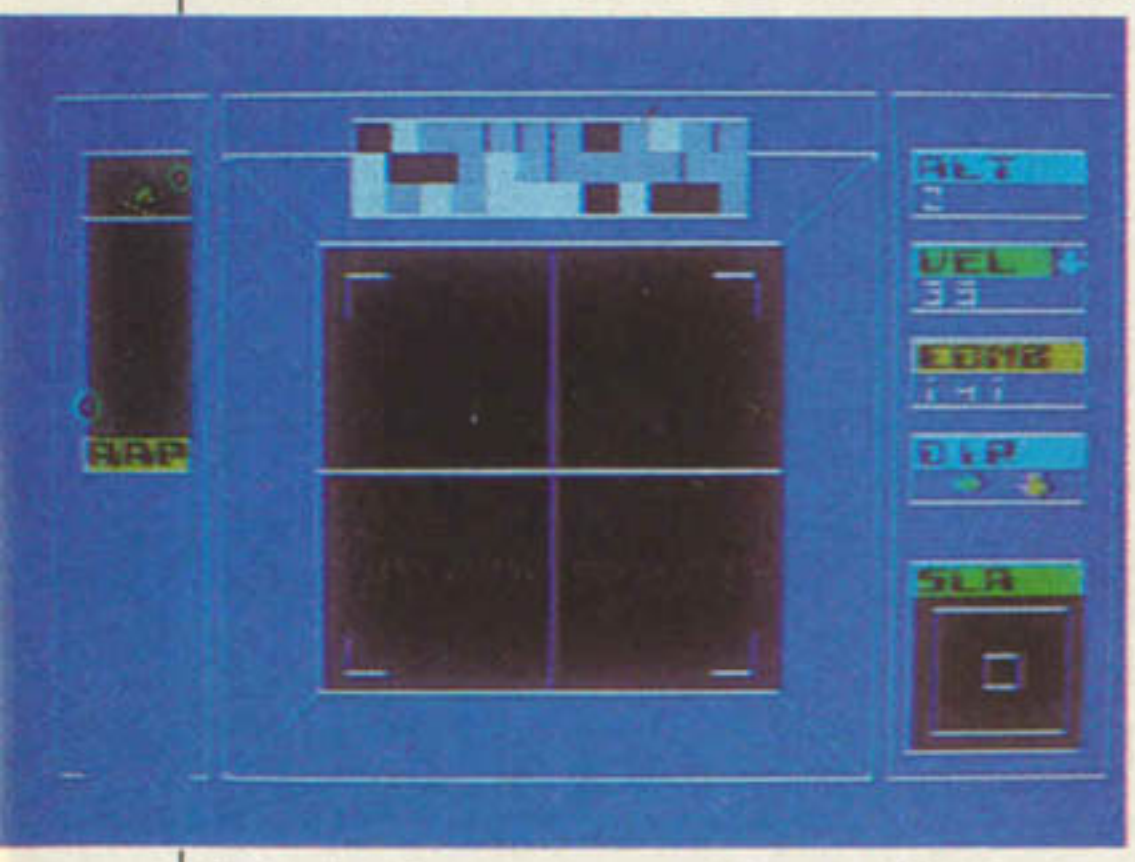
Antares es un pequeño planeta cuya gravedad es unas diez veces más pequeña que la de la Tierra.

Su densa atmósfera de amonio te dará más de un problema si, por despiste, caes en una corriente de gases.

Si además entras en el espacio aéreo de la base antariana que el enemigo posee, serás desintegrado sin más.

Tu misión es aterrizar en la base aliada para depositar el preciado cargamento que lleva a bordo y que es de vital importancia para la subsistencia de la confederación.

La anticuada nave que te encomendaron tripular, a fin de hacer más incógnito este importante traslado, está



dotada de un sistema de aterrizaje manual no soportado en ningún automatismo computerizado.

No obstante, tendrás una gran ayuda informativa con los datos que en cada momento te mostrarán los distintos instrumentos de control.

El altímetro (ALT) te proporcionará la altura en metros.

La reserva de combustible la podrás visualizar en el contador COMB.

El indicador VEL te mostrará la velocidad vertical, tanto de ascenso como de descenso.

Por otra parte, con el DIR podrás controlar tu posición horizontal, así como la inclinación de la nave.

Por último, el SLA o scanner de localización, representa el espacio aéreo situado bajo la nave y en el que podrás apreciar tu posición relativa respecto a pista de la base. En él, un punto representa al módulo, cuando éste se encuentre centrado respecto al cuadrado pequeño significará que, aproximadamente, estás en posición correcta.

La nave nodriza te soltará a una altura de 1.000 metros sobre la zona aliada, el resto hasta completar el aterrizaje, es cosa tuya. ■

(O) Activación
(P) Motores
(Q) Auxiliares
(A) Laterales
(0) Motor principal
JOYSTICK SINCLAIR
JOYSTICK KEMPSTON

JUEGO

BRISCA

Spectrum 48 K

Dentro de los juegos de naipes más populares y sencillos que han tenido más arraigo en nuestro país, éste podría ser calificado como el de mayor divulgación.

En esta versión tridimensional que os ofrecemos se entabla una partida entre un participante y el Spectrum.

Por si alguno de los lectores no conoce, o quizá por falta de práctica no recuerda algún detalle, trataremos de describirlo brevemente.

Partiendo del mazo de cartas sobre el tapete, cada contendiente levanta una carta para decidir quién es mano, es decir, quién sale.

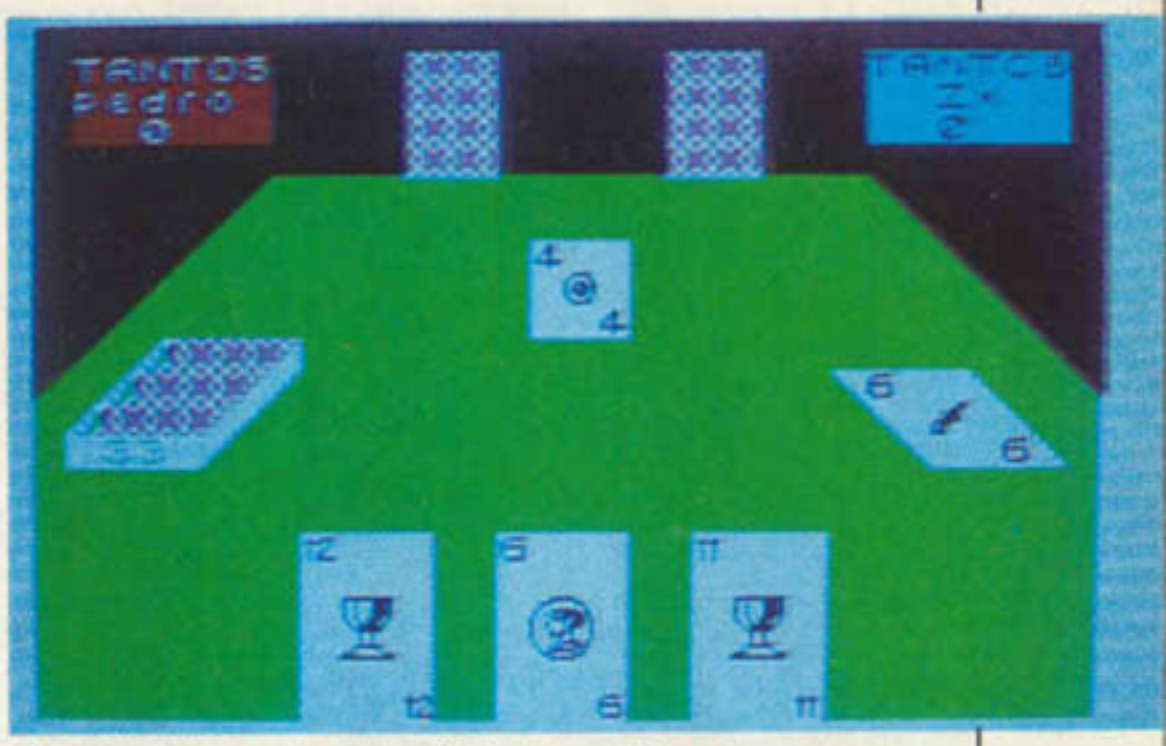
Superado este punto, se baraja y se reparten tres cartas a cada participante, dejando una del mazo descubierta que nos indicará en qué «pinta» (oros, copas, espadas o bastos).

El objetivo del juego es hacer el mayor número de puntos posible a base de ganarle bazas al contrario, teniendo en cuenta el valor de cada carta en particular.

Este es proporcional a su número, a excepción del «3» que es superior al rey, y el del «1» o As, que es el más alto.

Un valor especial tienen aquellas del mismo palo que la «pinta», superando en valor a las de cualquier otro palo, pero guardando el rango entre ellas mismas.

Por otro lado, el valor de puntuación



de cada carta es distinto. Con la mayoría de ellas no obtendremos tantos, tan sólo aumentaremos el tanteo con las sotas (2 tantos), los caballos (3), los reyes (4), los treses (10) y los ases (11).

A lo largo de la partida uno y otro participante deberán jugar sus cartas, el uno pulsando 1, 2 ó 3, según la carta que desee jugar, y el otro (ZX) replicará.

El turno de jugada corresponde alternativamente a cada jugador en modo que iniciará la baza aquél que haya ganado la anterior, que además será el primero en «robar» otra carta del mazo.

A cada envite el ordenador indicará quién es el ganador, sumando los tantos conseguidos en ella al marcador del jugador correspondiente.

Para un correcto desarrollo de la partida, un indicador sobre el mazo de naipes nos orientará del número de cartas que quedan en el mazo, incluida la muestra. ■

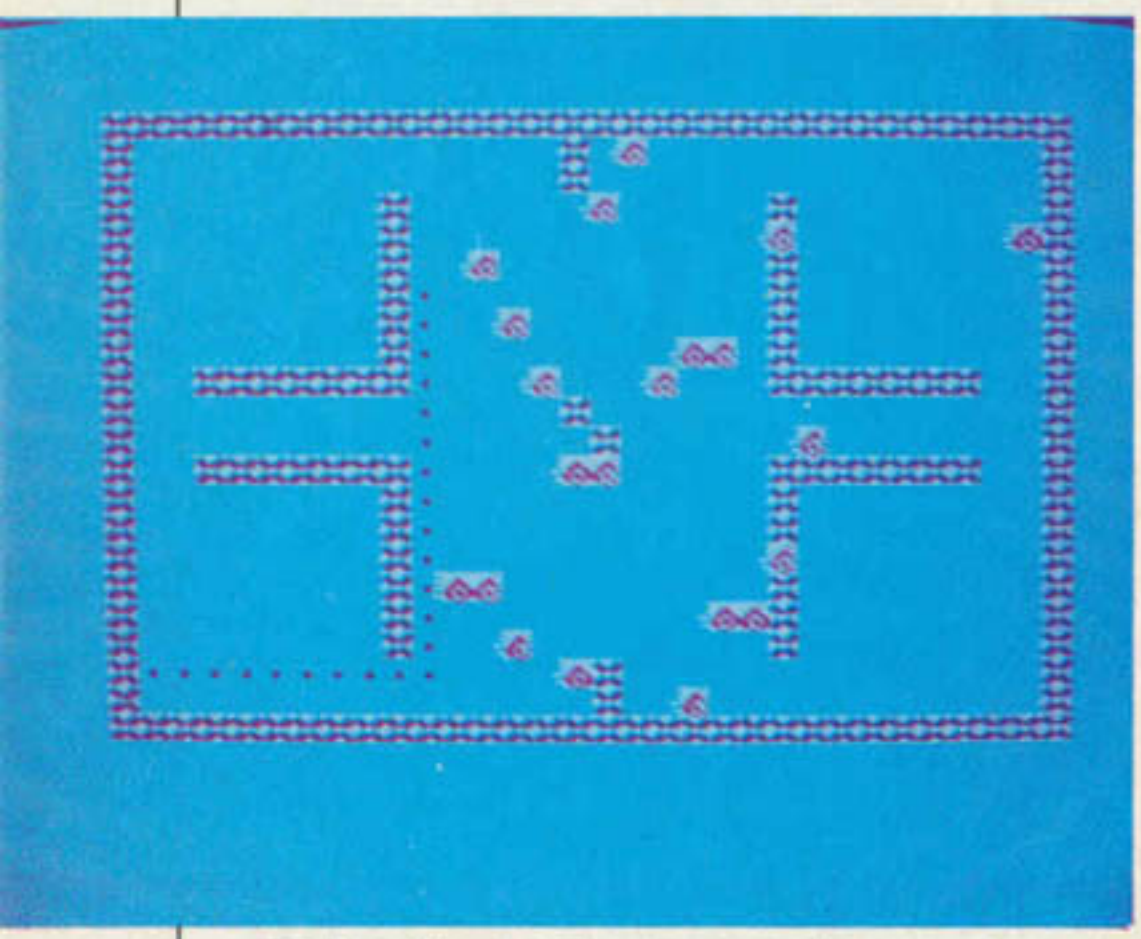
JUEGO

BABYFROG

Spectrum 48 K

La supervivencia de una raza preocupa grandemente a todos y cada uno de sus miembros, pero a veces concurren situaciones que si no son decisivas, al menos crean un serio peligro de extinción.

En este caso el riesgo de no encontrar un espacio vital suficiente para el desarrollo de las crías, puede suponer el fin de una familia de ranas.



Deberás ayudar a nuestra rana protagonista a depositar la mayor cantidad de huevecillos en cada una de las cinco salas en las que se desarrolla el juego, procurando que al distribuirlos no te tropieces con las paredes o muros con los que están construidas.

Al depositar los huevecillos, éstos quedan distribuidos por el suelo y por tanto, también deberás estudiar tus itinerarios para evitar romperlos a tu paso, lo que te disminuiría la puntuación.

Más peligroso resultará que te tropieces con alguno de los obstáculos que imprevisiblemente aparecen por el recinto, supondría el final de tu aventura.

Podrás salir airoso de algunas situaciones utilizando el pequeño salto que puede dar la rana y evitar así una posible colisión o la rotura de alguno de los huevos.

A fin de que te puedas familiarizas más rápidamente con el juego, podrás seleccionar al principio de éste la velocidad con la que la rana se desplaza en su «puesta», pulsando 1, 2 ó 3.

Una opción interesante se te presenta al finalizar cada pantalla, bien porque la termines o porque seas eliminado, con ella puedes elegir comenzar el juego desde el principio o acceder directamente a cualquier otra pantalla (de la 1 a la 5) con lo que puedes recrearte en aquella que mas te guste. ■

TECLADO:

O Izquierda
P Derecha
Q Arriba
A Abajo
M Salto

JOYSTICK SINCLAIR
JOYSTICK KEMPSTON

JUEGO

BOXER

Spectrum 48 K

Noche de gala en el Madison Square Garden, el encuentro pugilístico que va a celebrarse puede hacer desbordar de emoción a la, seguramente notable, asistencia de adictos a este arriesgado deporte.

Los protagonistas del encuentro son nada más y nada menos que... tú mismo y algún amigo que acepte el reto.

El gran momento llega. El speaker presenta a ambos contendientes. ¿Quién se alzará con la victoria tras celebrarse los diez asaltos, de tan sólo un minuto de duración, a que se ha de celebrar el gran combate?

En cualquier caso, tu integridad física está a salvo. ■

TECLADO JUGADOR 1:

(Q) (A) (Z) (X) **Movimientos**

(1) (2) (3) (4) **Golpes**

TECLADO JUGADOR 2:

(O) (L) (N) (M) **Movimientos**

(7) (8) (9) (0) **Golpes**

¡¡COMPLETA TU COLECCION!!

Sólo 195 ptas.

Enviando este cupón, más 195 ptas. en sellos, recibirás en tu domicilio el ejemplar de MICROHOBBY CASSETTE que nos indiques.

(no se admitirán fotocopias)

Oferta válida hasta el 15-10-85

JUEGO

FORMULA

Spectrum 48 K

Tras la señal de salida, deberás conducir tu fórmula 1 por el interminable circuito.

Si logras evitar a los demás pilotos, podrás efectuar una distancia superior poniendo las cosas difíciles a los siguientes jugadores.

Tan sólo ten precaución de tomar las curvas con la suficiente habilidad para no salirte de la pista, podría resultar nefasto para tu máquina.

Para ayudarte, unos indicadores de carretera te orientarán del trazado del circuito con la suficiente antelación para evitar accidentes. En caso de colisión o accidente perderás un tiempo precioso con el que contabilizar más kilómetros. ■

O Izquierda
P Derecha
JOYSTICK SINCLAIR
JOYSTICK KEMPSTON

¡¡COMPLETA TU COLECCION!!

Deseo recibir un Microhobby-Cassette n.º.....

NOMBRE ..... EDAD .....

APELLIDOS .....

DOMICILIO .....

CIUDAD ..... PROVINCIA .....

C. POSTAL ..... TELEFONO .....

PROFESION .....

No se admiten contrareembolsos

¿TODAVIA NO HAS CONSEGUIDO TU HYPERSPORTS GRATIS?

MICROHOBBY SEMANAL ¡te lo regala!

Si, todavía tienes la oportunidad de conseguir gratis una cinta original de Hypersports, que vale 2.100 ptas. en el comercio. Microhobby te lo regala si formalizas ahora tu suscripción por un año, o renuevas tu antigua suscripción.

Envía ya tu cupón y recibirás la cinta a vuelta de correo. Si deseas más información, llama a nuestros teléfonos (91) 733 50 12 y (91) 773 50 16.

(Ampliado el plazo hasta el 1.º de octubre, a petición de nuestos lectores).

¡CONSERVA POR UN AÑO EL ANTIGUO PRECIO, Y CONSIGUE UNA CINTA DE REGALO QUE VALE 2.100 PTAS! Aprovecha ahora tu oportunidad. A partir del 1.º de octubre, el precio de la suscripción será de 1.000 ptas. más caro. Ahorra durante todo un año y juega gratis con Hypersports.

AÑO II - NUM. 36

MICROHOBBY SEMANAL

AÑO II- N.º 36

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR

95 PTAS.

NUEVO PONTE

«Sound on Sound, una cinta muy Personal»

La cinta virgen para Personal Computer C-10 y C-15.

Avenida de Fuentemar, 35. Polígono Industrial de Coslada (Madrid).
Teléfs.: 671 22 00 / 04 / 08 / 12 / 16.